



גיימינג וחדרי בריחה



למידה דרך משחק + חדר בריחה טקסטואלי – צוללים בשלבים: מתחילים על פני המים ויורדים לעומק.



תאריך:

כיתה:

שם:

טקסט ושאלות

- 6 הטקסט: למה המוח שלנו מתמכר לאתגרים (ואיך זה יכול לעזור ללמוד)
- 7 חלק א' – שחייה על פני השטח
- 8 חלק ב' – צלילה
- 10 חלק ג' – מעמקים
- 12 בודקים את עצמנו + כרטיס יציאה
- 13 מפתח תשובות למורה

כלים לקריאה

- 2 דף האסטרטגיות
- 3 מפת הצלילה
- 4 סימניות לגזירה
- 5 כרטיסי מילים לקיפול

איך משתמשים?

א. מתחילים בדף האסטרטגיות ובמפת הצלילה. ב. קוראים את הטקסט ועוצרים בתחנת העצירה. ג. עונים על השאלות לפי העומק: פני המים, צלילה והמעמקים. ד. מסיימים בבדיקה עצמית ובכרטיס יציאה.





כלים לקריאה

דף האסטרטגיות: איך קוראים לעומק?

אחרי הטקסט



מסכמים במשפט

מה הרעיון המרכזי – במילים שלי?



מגיבים

מסכים/ה? לא מסכים/ה? למה?



מחברים לחיים

איפה פגשתי משהו דומה? מה אקח איתי?

בזמן הטקסט



מסמנים בעיפרון

מילה לא מוכרת – עיגול. משפט חשוב – קו.



עוצרים בתחנות

מה קרה עד עכשיו? מה אני מנחש/ת שיקרה?



מחפשים קשרים

סיבה ותוצאה, לפני ואחרי, טענה ונימוק.

לפני הטקסט



מציצים בכותרת ובתמונה

על מה הטקסט? מה כבר ידוע לי על הנושא?



קובעים מטרה

למה אני קורא/ת? למידע, להנאה, כדי לגבש דעה?



מזהים סוג טקסט

סיפור? כתבה? טור אישי? כל סוג נקרא אחרת.

מקרא סימונים בעיפרון



מתחבר אליי



מפתיע אותי



לא הבנתי



משפט חשוב



מילה לא מוכרת

רשימת בדיקה לקורא/ת



קראתי את הכותרת ושאלתי את עצמי על מה הטקסט ☐

קראתי את כל הטקסט עד הסוף ☐

סימנתי מילה שלא הבנתי ☐

קראתי שוב את מה שלא היה ברור ☐

המטרה שלי בקריאה



למה אני קורא/ת את הטקסט הזה? מה הייתי רוצה לגלות?





כלים לקריאה

מפת הצלילה: סוג הטקסט ומילים חדשות

מפת הצלילה שלי



מעמקים

חושבים, מביעים דעה ויוצרים



צלילה

מסיקים, מקשרים ובודקים מילים
ומבנה



שחייה על פני השטח

מוצאים מידע שכתוב בטקסט

סוג הטקסט: מאמר הסברי + חדר בריחה

מה מאפיין את סוג הטקסט הזה? כתבו שני סימנים שתחפשו בקריאה:

לפני שצוללים

מה אני חושב/ת שיקרה בטקסט? (לפי הכותרת)

מילים חדשות

מילה	פירוש	משפט משלי
מעצבי משחקים	אנשים שבונים ומתכננים משחקים	
לולאה	תהליך שחוזר על עצמו במעגל	
משוב מיידי	תגובה שמגיעה מיד אחרי פעולה	
מתסכל	גורם לכעס ולאכזבה	
בהדרגה	לאט לאט, שלב אחרי שלב	





סימניות לגזירה

גזרו לאורך הקו המקווקו ✂



המעמקים

מעבר לשורות

- מה דעתי – ולמה?
- מה הייתי עושה במקום הדמות?
- מה הטקסט מלמד על החיים?
- איך הייתי ממשיך/ה את הטקסט?

השאלה שלי: 🖋

גיימינג וחדרי בריחה
חט"ב



צלילה

בין השורות

- למה זה קרה?
- מה הדמות מרגישה – בלי שנאמר?
- מה פירוש הביטוי?
- איך בנוי הטקסט?

השאלה שלי: 🖋

גיימינג וחדרי בריחה
חט"ב



פני המים

כתוב בטקסט

- מי? מה? איפה? מתי?
- איזה פרט מוכיח?
- מה קרה קודם ומה אחר כך?
- איפה זה כתוב?

השאלה שלי: 🖋

גיימינג וחדרי בריחה
חט"ב





כלים לקריאה

כרטיסי מילים לקיפול

גזרו כל כרטיס, קפלו לאורך הקו המנוקד שבאמצע – המילה מקדימה והפירוש מאחור. תרגלו בזוגות. ✂

מעצבי משחקים	אנשים שבונים ומתכננים משחקים
לולאה	תהליך שחוזר על עצמו במעגל
משוב מיידי	תגובה שמגיעה מיד אחרי פעולה
מתסכל	גורם לכעס ולאכזבה
בהדרגה	לאט לאט, שלב אחרי שלב
לא קל מדי ולא קשה מדי	רמת קושי מותאמת
ההצלחה שייכת לכולם	כל חברי הצוות תרמו
לפתוח את המנעול	להגיע לפתרון





הטקסט • מאמר הסברי + חדר בריחה

למה המוח שלנו מתמכר לאתגרים (ואיך זה יכול לעזור (ללמוד)

לפני הקריאה

סוג הטקסט: מאמר הסברי + חדר בריחה. חשבו על שלב במשחק שבו נכשלתם הרבה פעמים. למה המשכתם לנסות?

הניחוש שלי:

מילון קטן

מעצבי משחקים

אנשים שבונים ומתכננים משחקים

לולאה

תהליך שחוזר על עצמו במעגל

משוב מיידי

תגובה שמגיעה מיד אחרי פעולה

מתסכל

גורם לכעס ולאכזבה

בהדרגה

לאט לאט, שלב אחרי שלב

הערות שלי

1 תחשבו על הפעם האחרונה ששיחקתם במשחק שבו נכשלתם עשר פעמים באותו שלב. לא ויתרתם, נכון? ועכשיו תחשבו על תרגיל במתמטיקה שלא הצליח בפעם הראשונה. מה ההבדל?

2 מעצבי משחקים יודעים סוד: המוח אוהב 'לולאה' – אתגר, ניסיון, משוב מיידי, ושוב. כשהמשוב מגיע מהר, הכישלון לא מרגיש כמו עונש אלא כמו מידע. בנוסף, כל שלב קשה רק 'קצת יותר' מהקודם – לא קל מדי ומשעמם, ולא קשה מדי ומתסכל.

3 חדרי בריחה לוקחים את הרעיון הזה לעבודת צוות: אף אחד לא יכול לפתור הכול לבד. אחד/ת שם/ה לב לפרטים, אחר/ת טוב/ה במספרים, מישהו/י מחבר/ת בין רמזים. ההצלחה שייכת לכולם.

● **תחנת עצירה:** עצרו רגע: מה קרה עד כאן? מה לדעתכם יקרה עכשיו?

4 ומה זה אומר על הכיתה? אולי שכדאי לתת יותר משוב מהיר, להתחיל מאתגר קטן ולעלות בהדרגה, ולזכור שטעות היא רק עוד ניסיון בדרכך לפתוח את המנעול.

5 ועכשיו – תורכם! לפניכם חדר בריחה קטן. כל הרמזים נמצאים בטקסט שקראתם.





שאלות לפי עומק • חט"ב

למה המוח שלנו מתמכר לאתגרים (ואיך זה יכול לעזור ללמוד)

שם: _____

חלק א' - שחייה על פני השטח

איתור מידע: מה בדיוק אומר המאמר?



איתור מידע

פני המים • כתוב בטקסט

1

מהי 'הלולאה' שהמוח אוהב?

א) אתגר, ניסיון, משוב, שוב

ג) קריאה, כתיבה, מבחן

ב) שינה, אוכל, משחק

איתור מידע

פני המים • כתוב בטקסט

2

למה כישלון במשחק לא מרגיש כמו עונש?

א) כי המשוב מהיר והוא מרגיש כמו מידע

ב) כי אין ציונים

ג) כי משחקים לבד

איתור מידע

פני המים • כתוב בטקסט

3

מה מיוחד בחדרי בריחה לפי המאמר?

א) עבודת צוות - אף אחד לא פותר לבד

ב) הם קלים מאוד

ג) משחקים בהם לבד

בדיקת פרטים

פני המים • כתוב בטקסט

4

נכון או לא נכון? סמנו ✓ בטבלה

המשפט	נכון ✓	לא נכון X
לפי המאמר, כל שלב במשחק טוב קשה הרבה יותר מהקודם.	☐	☐
בחדרי בריחה אף אחד לא יכול לפתור הכול לבד.	☐	☐
כשהמשוב מגיע מהר, הכישלון מרגיש כמו עונש.	☐	☐
המאמר מציע להתחיל בכיתה מאתגר קטן ולעלות בהדרגה.	☐	☐





שאלות לפי עומק • חט"ב

למה המוח שלנו מתמכר לאתגרים (ואיך זה יכול לעזור ללמוד) (המשך)

שם: _____

אוצר מילים בהקשר

פני המים • כתוב בטקסט

5

השלימו את המשפטים בעזרת מחסן המילים

פרס

צוות

בהדרגה

משוב

מחסן מילים:

- כשה_____ מגיע מהר, הכישלון מרגיש כמו מידע.
- כדאי להתחיל מאתגר קטן ולעלות _____.
- חדרי בריחה לוקחים את הרעיון לעבודת _____.

חלק ב' - צלילה

צוללים: נחבר בין רעיונות, נבין ביטויים ונבחן את מבנה המאמר.



סימון בטקסט

צלילה • בין השורות

6

מסמנים בטקסט

- סמנו בצהוב את ארבעת חלקי ה'לולאה' שהמוח אוהב.
- סמנו בירוק את המשפט שמציע מה לעשות בכיתה.
- סמנו בקו את המשפט שמסביר איך בנויה רמת קושי טובה

מיון וארגון

צלילה • בין השורות

7

מה מתאים לעיקרון 'משחק טוב'? (מיינו: סמנו ✓ בעמודה המתאימה)

הפריט	עיקרון משחק	לא
משוב מיידי	☐	☐
עלייה הדרגתית בקושי	☐	☐
ציון רק בסוף השנה	☐	☐
עבודת צוות	☐	☐
שלב ראשון קשה מאוד	☐	☐



שאלות לפי עומק • חט"ב

למה המוח שלנו מתמכר לאתגרים (ואיך זה יכול לעזור ללמוד) (המשך)

שם: _____

קישור מושגים צלילה • בין השורות

מתחו קו בין הביטוי מהמאמר למשמעותו

א. כל חברי הצוות תרמו

1. משוב מידי

ב. תגובה שמגיעה מיד

2. לא קל מדי ולא קשה מדי

ג. להגיע לפתרון

3. ההצלחה שייכת לכולם

ד. רמת קושי מותאמת

4. לפתוח את המנעול

משמעות ביטוי צלילה • בין השורות

"לולאה" בהקשר של הטקסט היא:

- א תהליך שחוזר על עצמו במעגל
- ב קשר בחבל
- ג מאכל

מארגן גרפי צלילה • בין השורות

השלימו: איך כל עיקרון ממשחקים יכול לעבור לכיתה?

עיקרון	איך זה נראה במשחק	איך אפשר ליישם בכיתה



שאלות לפי עומק • חט"ב

למה המוח שלנו מתמכר לאתגרים (ואיך זה יכול לעזור ללמוד) (המשך)

שם: _____

חלק ג' - מעמקים



המעמקים: מה אתם חושבים, ואיך זה קשור אליכם?

העברה למקרה חדש

המעמקים • מעבר לשורות

11

לפי המאמר, איך יואב יכול להפוך את הטעויות ל'מידע'?

מקרה לבחינה: יואב והמבחן



יואב, תלמיד כיתה ח', קיבל מבחן במתמטיקה עם הרבה טעויות. הוא מרגיש שזה עונש ולא רוצה לנסות שוב.

כתיבה ונימוק

המעמקים • מעבר לשורות

12

עצבו מנעול רביעי לחדר הבריחה: כתבו חידה שהתשובה שלה נמצאת בטקסט, ואת התשובה.





שאלות לפי עומק • חט"ב

למה המוח שלנו מתמכר לאתגרים (ואיך זה יכול לעזור ללמוד) (המשך)

שם: _____

כלי חוסן

המעמקים • מעבר לשורות

13

כתבו על רגע שבו נתקעתם במשימה. תארו איך כל שלב של עש"ן ד"ק היה יכול לעזור: עצירה, שאלה, נשימה, דמיון, קשב.

שיח בכיתה

המעמקים • מעבר לשורות

מעגל שיח

14

- מה גורם לכם להמשיך לנסות במשחק – ולוותר בשיעור?
- איזה תפקיד אתם בדרך כלל ממלאים בצוות?
- איך הייתם הופכים שיעור אחד ל'חדר בריחה'?

ייצוג חזותי

המעמקים • מעבר לשורות

15

שרטטו את 'הלולאה' כמעגל עם ארבעה חצים, וכתבו ליד כל חץ דוגמה מהלמידה שלכם.





בודקים את עצמנו + כרטיס יציאה

בודקים את עצמנו + כרטיס יציאה

בודקים את עצמנו

סמנו בכל שורה איך אתם מרגישים

עוד לא	בערך	בטוח/ה	
			אני יודע/ת להסביר מהי 'לולאה' של אתגר ומשוב.
			אני יכול/ה להסביר למה רמת קושי הדרגתית חשובה.
			אני יודע/ת לקשר בין רעיון מהמאמר לבין הלמידה בכיתה.



גיימינג וחדרי בריחה • חט"ב

כרטיס יציאה

שם:

כיתה:

תאריך:

1. הרעיון החשוב ביותר במאמר לדעתך:

2. התפקיד שלי בצוות חדר בריחה יהיה:

3. טעות אחת שלי שהייתה בעצם 'מידע':

כמה נהייתי מהטקסט? 1 2 3 4 5

מה אני לוקח/ת איתי מהטקסט? כתבו או ציירו





מפתח תשובות למורה

מפתח תשובות למורה

מפתח תשובות למורה – חט"ב. שאלות פתוחות: תשובות אישיות. מחפשים תשובה שנשענת על הטקסט, מנומקת ומנוסחת במשפטים שלמים.

שאלה	תשובה
1	א. אתגר, ניסיון, משוב, שוב
2	א. כי המשוב מהיר והוא מרגיש כמו מידע
3	א. עבודת צוות – אף אחד לא פותר לבד
4	1. לא נכון 2. נכון 3. לא נכון 4. נכון
6	„לא קל מדי ומשעמם...”
7	משוב מידי ← עיקרון משחק; עלייה הדרגתית בקושי ← עיקרון משחק; ציון רק בסוף השנה ← לא; עבודת צוות ← עיקרון משחק; שלב ראשון קשה מאוד ← לא
8	1-ב, 2-ד, 3-א, 4-ג
9	א. תהליך שחוזר על עצמו במעגל

יצרה: רוית ראש בן ישי

קוראים את העולם שלנו • גיימינג וחדרי בריחה • חוברת תלמיד לחט"ב

